キサントゲノス
マニュアル

HEART SOFT

このたびはタクティカル・ファンタジー・ロールプレイングゲーム(TFRPG)『キサントゲノス』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前にこのマニュアルをよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用下さい。

もくじ

1 製品構成

本パッケージは以下のもので構成されています。開封の際にご確認ください。

●ユーザー登録カード　●マニュアル（本誌）
●ディスクA　●ディスクB
●ディスクC　●ディスクD

2 動作環境

●対応機種：PC-9801 VM21、VX、RA、RS、RX、DO、DX、DA、DS、FA、FX。PC-286V、VG、VF、VX、VJ。PC-386V、VR、G、GS、GE。PC-486GR。PC-9801 UV、UX、CV、UF、EX、ES。PC-286US、UX。PC-386M、P。

●RAM640K以上が必要です。(BASICを起動して640Kが使用可能であることをディップスイッチの3−6で確認して下さい)

●同一メディアの純正の1MBディスクドライブが2台必要です。ドライブは必ず、<1>及び<2>を使用します。外付けのドライブを使用する場合はディップスイッチの1−4をONにして下さい。

●400ラインアナログモニターが必要です。ディップスイッチの1−8をONにしてください。

●純正FM音源ボードは無くてもゲームをプレイできますが、BGMを聞くことはできません。(FM音源ボードの装着は正しく装着して下さい。また、メモリスイッチの変更等にも気を付けて下さい。純正以外の音源ボードはサポートできません)

●ハードディスク内臓機種はディップスイッチの2−6をONにしてハードディスクを使用しないで下さい。外付けのハードディスクは電源を入れないで下さい。

3 ゲームの起動

まず動作環境の確認をしてください。よろしければ、コンピュータ本体の電源をあらかじめ入れてから、ディスクAをコンピュータ本体のドライブ2に、ディスクBをドライブ1に挿入してください。この後、リセットボタンを押すとゲームが起動し、キサントゲノスのオープニングが始まります。オープニングを中止してゲームにすすむ場合は、マウスを左クリックしてください。

オープニング後、画面にゲーム開始用のメニューが表示されます。初めてプレイされる場合は、「最初から」を左クリックしてください。

ゲームの進行にともなってディスクの交換を求めるメッセージが表示されることがあります。その場合にはメッセージにそって、ドライブ1にディスクB、C、Dのいずれかを挿入してください。ドライブ2のディスクAはゲーム中に交換することはありません。

4 基本用語の説明

このマニュアルで使用するいくつかの用語の意味を解説します。

●左クリック

マウスの左ボタンを押すことです。

●右クリック

マウスの右ボタンを押すことです。

●マウスカーソル

ゲーム中のプレイヤーの行動は、マウスを動かしてさまざまなコマンドを選択することで決定されます。このとき、プレイヤーのマウスの移動に合わせて画面上を動く矢印形をマウスカーソルと呼びます。

●プロンプト

メッセージなどが表示された後に、画面上に白く点滅するマークが表示されます。これをプロンプトと呼びます。プレイヤーがメッセージを読んだ後に左クリックすることで、プロンプトは消え、次の行動を取ることができます。

●ボタン

マウスカーソルの移動や、クリックに反応する画面上の領域をボタンと呼びます。プレイヤーの行動の多くは、表示されているボタンを左クリックすることにより選択されます。

●ウインドウ

メッセージやコマンドメニュー表示エリアのことです。

●HEX（ヘックス）

6角形のことです。キサントゲノスのマップは、さまざまな地形を表す6角形のマスでできています。

5 シンレイクの物語

世界のかなたの海の果てに、シンレイクという島が浮かんでいました。とても小さな火山の島で、島全体が深い緑にすっぽりとおおわれていました。長い年月の間、こんな世界のはじっこまでやってくるものといえば、海の渡り鳥ぐらいなものでしたので、シンレイクという島があるということさえ、この島の住人の他には誰も知らないようでした。

シンレイクには、さまざまな種族の生き物が住んでいました。エルフやフェアリーやドワーフ、そしてドラゴンさえも。それらの種族は互いに争うこともなく、眠りについた火山の島で、静かなときを過ごしていました。……キサントゲノスの魔物達が現われるまでは。

ある日突然に、強力な武具をまとった魔物達がシンレイクにあふれかえり、村という村を焼き払っていきました。狂ったような魔物の群れは、キサントゲノスの名を叫び、破壊のための魔法さえ使うことができました。キサントゲノス。それが予言に記された太古の化け物の名であることをシンレイクの住人が知ったのは、ずっとたってからのことです。

さて、シンレイクの南東の海沿いの深い森の中に、人間の住むクオンという村がありました。森の恵みを動物達と分け合いながら暮らしている、のんびりとしたクオンの村の人々にも、キサントゲノスの脅威が感じられるようになってきました。大きな戦争の噂が、村のあちこちでささやかれています。そんなある日の朝、15歳になったばかりのグリムロックという少年が、村の長老のよびだしをうけました。

長老は、人間の王トウラグに宛てた1通の手紙と、ひとふりの剣をグリムに渡しました。グリムは、クオンの村の窮状を知らせるために、人間の王に会って手紙を渡すという使命を託されたのです。人間の王の城はシンレイクの中央北部にあります。クオンの村からの長い道のりには、恐ろしい魔物達が待ちうけています。

「必ず、人間の王に会って手紙を渡してくれ。頼んだぞ、グリム。」

「……はい、長老様。行ってまいります。」

6 移動モードの説明

ゲームが始まったときには、移動モードになっています。画面左中央に、77個のHEXでマップが表示されています。そのHEXマップの上に、5つの長方形で表わされたコマンドボタンがあり、下部にはメッセージを表示するエリアがあります。画面右には5人分のステータス表示エリアがありますが、ゲーム開始時にはグリムロック1人しか表示されていません。ステータスエリアには、グリムやグリムの仲間の体力などが表示されます。詳しくは「強さ」コマンドを見てください。

HEXマップの中心のHEXに、グリムロックという人間の少年が立っています。プレイヤーは、グリムをとおして冒険を進めていきます。では、グリムを移動させてみましょう。グリムの周りの6個のHEXのうち、移動させたい方向のHEXの上にマウスカーソルを移動させます。すると水色のわくでHEXが囲まれました。この状態でマウスを左クリックすると、グリムが一歩づつ選んだ方向に移動していきます。それにつれて、HEXマップの表示範囲も変わっていきます。グリムは鍵のかかっていない扉はくぐりぬけることができますが木や壁のHEXなど、グリムが通行できないHEXもあります。

メッセージエリアには、そのときどきにHEXマップの風景の説明などが表示されます。重要なメッセージが表示されることもありますので、移動中もメッセージの表示の変化に注意をしていてください。

画面上には移動モードで使用できるコマンドボタンが、全部で5個あります。マウスカーソルをボタンの上に移動させると、ボタンが水色のわくで囲まれます。ここで左クリックをするとそのコマンドを選択したことになります。「7移動モードのコマンド」の中で、これらのコマンドの使い方を説明します。

【1】　会話について

HEXマップ上で、グリムの進行方向に生き物がいると、その生き物の話を聞くことができます。会話のメッセージが表示されるウインドウが開かれます。離れた人に机ごしに話しかけることができる場合もあります。

同様にして宝箱に体当たりすると､鍵のかかっていない宝箱であれば開けることができます。その他、HEXマップ上に何か奇妙な物がある場合にも、体当たりすることでその物に関するメッセージが表示されます。

【2】　旅の仲間について

このゲームの初めの目的は､グリムが人間の王トウラグに会って長老の手紙を渡すことです。グリムがたどる長い冒険の間には、シンレイクに住むさまざまな生き物に出会うでしょう。その中には色々な理由から、グリムといっしょに旅をすることになる仲間達がいます。グリムにはない特殊な能力を持つ彼らは､頼りになる心強い味方です。いっしょにいくつもの戦闘をくぐりぬけていく間に､仲間達も経験を積んで成長していきます。彼らのことをいつも気にとめていましょう。彼らの能力に対して正しい評価を持つことが、使命を達成するうえでの重要な鍵になるのです。

【3】　道具について

ゲームを進めていくと、色々な道具をもらったり、宝箱の中から見つけだしたりします。剣などは装備して戦闘力を高めることができます。、鎧、盾、兜の3種類の武具は防御力をおぎなって、戦闘時のダメージを軽減してくれます。薬草を使うと体力を回復させることができます。それでも、一見してもなんの役に立つものかわからない物は、戦闘時や移動時に使ってみてください。うまくいけば、すばらしい効果が得られるかもしれません。

【4】 セーブの方法

宿屋に泊まったときなどに、現在の状況をセーブするかどうかを尋ねてくるウインドウが開かれることがあります。「はい」ボタンを左クリックすると、4個のセーブデータ番号が書かれたボタンが表示されます。4箇所でセーブできるわけですが、そのうちの何番にセーブするか選択してください。キャンセルは右クリックです。

【5】 魔法について

シンレイクにはごく少数ですが、魔法使いがいます。魔法を使える仲間を見つけたら、その能力を最大限に発揮してもらいましょう。そのためには、それぞれの魔法の効力を正確に知らなければなりません。いくつかの魔法の名前と効力を示しますが、この他にもいろいろな魔法があります。
攻撃の魔法は戦闘時のみ使用できますが、体力回復の魔法は移動時にも使用することができます。

魔法使いはレベルがあがるときに、新しい魔法を使えるようになります。魔法を使うとMPを消費します。魔法を使うための十分なMPがなければ、その魔法は使えません。

●メガトロン	この魔法は敵を眠らせてしまいます
●グットラック	体力を回復させる魔法です
●ティタイオ	射程（4HEX）内の複数の敵にダメージを与えます
●ダズルポウ	小さな光玉が敵をつらぬきます
●ドラテラ	味方の防御力を上げて、ダメージを受けにくくします
●ドランド	敵の防御力を低下させます
●ファイアブレス	ドラゴンが放つ炎の魔法です
●スパークス	射程3HEXの電撃を放ちます

7 移動モードのコマンド

【1】 強 さ

グリムの強さの詳しい情報を見ることができます。グリムの仲間がいるときには、ステータスエリアの水色の四角いわくをマウスカーソルで移動させて左クリックすることで、選んだ仲間の強さの表示に切り替えることができます。終了するときには右クリックをしてください。

このコマンドで表示される項目には、以下のようなものがあります。

●名前・種族・性別

●経験値（EXP）

●レベル

●ヒットポイント（HP）　HPが0になると戦闘に参加できなくなります。

●最大ヒットポイント（MHP）

●マジックポイント（MP）　魔法を使うための力です。

●最大マジックポイント（MMP）

●攻撃力　　攻撃時に敵に与えるダメージを決定する力です。

●瞬発力　　攻撃を敵に当てるための力です。

●防御力　　敵の攻撃から身を守る力です。

●素早さ　　敵の攻撃をかわす能力です。

これらの情報のなかで最も重要なものは種族です。種族の違いが、それぞれの仲間の基本能力の違いとなってあらわれます。例えば、ドラゴンは、武器を装備することはできません。フェアリーは、敵の魔法による攻撃に対する抵抗力があります。しかしながら、ゲームのプレイ中にこのような情報が表示されることはありません。プレイヤーはゲームを注意深く進めながら、グリムの仲間達の特性の違いを把握していかなければなりません。

魔物との戦闘で勝利すると、経験値を得ることができます。経験値が一定以上たまるとレベルが上がります。このときに、最大ヒットポイントや攻撃力などの数値が上昇します。

【2】 道　具

持っている道具に対して、使う・わたす・捨てる、の3種類の動作をとることができます。グリムの仲間の持ち物を見るときには、「強さ」コマンドと同様に選択してください。終了するときには右クリックをしてください。道具は最大8個まで持つことができます。

表示された道具の名前の1つに、マウスカーソルを合わせて左クリックしてください。使う・わたす・捨てる、の3個のボタンのあるウインドウが表示されます。このボタンのいずれかを左クリックで選択することで、必要な動作を実行できます。キャンセルするときには、右クリックしてください。

道具をわたすときには、「わたす」を選択した後で、わたす相手を仲間の中から指定しなければなりません。「誰にわたしますか?」と表示されますので、ステータスエリアの相手の場所にマウスカーソルを合わせて左クリックしてください。キャンセルは右クリックです。

道具によっては、使うときに使う相手を指定する物もあります。「わたす」と同様に、仲間の中から相手を選んでください。

【3】 SYS（データロード）

現在の冒険を取りやめて、以前にセーブした場所から冒険を再開できます。データのロードは、ゲーム開始用のメニューとほぼ同じで4個のボタンが表示されます。左クリックで選択してください。キャンセルは右クリックか「CANSEL」ボタンを左クリックしてください。

【4】 魔　法

移動時に使える魔法の一覧が白い文字で表示されますので、使いたい魔法の名前にマウスカーソルを合わせて左クリックしてください。「強さ」コマンドと同様に、他の仲間の魔法を表示させ使用することもできます。

ただし、魔法の実行に必要なMPが足りないときには、その魔法をとなえることはできません。回復の魔法など、魔法をかける対象となる仲間を指定する魔法は、「道具」コマンドと同様にステータスエリアから選んでください。

【5】 装　備

グリムの所持している道具の中から、武器、鎧、盾、兜、の4種類の武具を選んで装備することができます。グリムの仲間の装備をするときには、「強さ」コマンドと同様に仲間を選択してください。終了するときには右クリックをしてください。

武具の名前の前には、武具の種類に対応した4種類のマークが表示されます。
なにも装備しない場合は、「なにも装備しない」と書かれたボタンを左クリックしてください。

【6】 クオンの村を歩いてみる

最初にゲームを始めたときには、グリムはクオンの村の長老の家の中にいます。かたわらには長老がいますので、話しかけてみましょう。忘れずに装備コマンドで、長老にもらった剣を装備してください。

長老の家の扉をくぐりぬけて、クオンの村を歩いてみましょう。なにぶん大田舎の村ですので、商店などはありません。けれど、冒険に旅立つグリムのことを、心配してくれる村人達がたくさんいます。会話をするといろいろな情報を得ることができるでしょう。その中でも、ガラおばさんには必ず会ってください。彼女が譲ってくれる「鍋」が、グリムの最初に手に入れる兜になるはずです。さっそく装備してください、防御力が高くなります。

かいば旅館のきさくな亭主にも、あいさつをしていきましょう。戦闘をして傷ついたときには、戻ってきてここに泊めてもらうのですから（データのセーブも泊まったときにします）。そうそう、村のどこかにフェアリーがいるかもしれません。けれど、フェアリーはとりとめのない話しかしないものですから、有益な情報を得ることはできないでしょう。

ひととおり村を歩いてみて、移動時のコマンドにも慣れたら、かいば旅館の前の門から村の外へ出てみましょう。けれども、レベルの低い間はあまり遠くまでいかないようにしましょう。ミュン川の橋にたどりつくことが最初の目標です。

8 戦闘モードの説明

野外や迷宮を歩いているときに魔物と出会うと、戦闘モードになります。戦闘モードでは、画面に縦横8づつ64個のHEXで構成されるマップが表示されます。

マップの上には、グリムや仲間達のほかに魔物がいます。プレイヤーは、グリム達の行動を指揮しながらこれらの魔物達と戦い、全ての魔物を倒す（HPを0にする）と戦闘に勝利したことになります。

逆に、魔物の攻撃を受けてHPが0になると、その仲間は戦闘に参加できなくなります。しかし死んでしまったわけではないので、移動モードに戻ったときになんらかの方法で体力を回復させて、次回の戦闘には参加できるようにしましょう。グリムを含めた全員のHPが0になるとゲームオーバーです。以前にセーブしたところからゲームを再開することになります。

戦闘モードではHEXマップの他に、HPとMPの情報が表示されるステータスエリアと、メッセージ表示エリアがあります。メッセージ表示エリアに指示にそって、順番にグリム達の行動を決定していってください。

画面上部には7つのボタンがあります。プレイヤーは、これらのボタンを使って戦闘を指揮していきます。以下に、ボタンごとの使用法の説明をします。説明中では、グリム達や魔物を総称して「ユニット」と呼ぶことにします。

【1】 移　動

ユニットごとの移動能力に応じて、マップ上を移動することができます。移動可能な範囲が表示されますので、移動先のHEXにマウスカーソルを合わせて左クリックしてください。キャンセルは右クリックです。移動モードと同様に通行不可能なHEXなどもあります。

たいていのユニットの移動力は1ですので、ユニットの周辺の6HEXのどれかに移動することになります。

【2】 攻 撃

装備している武器で、他のユニットを攻撃することができます。武器ごとに射程がありますので、表示される攻撃可能範囲から、敵のいるHEXを左クリックで選択してください。ほとんどの剣は射程が1ですので、ユニットに接している敵しか攻撃することができません。弓などの長距離武器は2以上の射程をもっていることが多いですが、逆に周辺6HEXに対して無力になってしまいます。キャンセルは右クリックです。

【3】 防 御

防御体制を取るユニットは、次に行動の選択をするまで、ひたすら自分の身を守ります。敵のユニットからの攻撃を受けても、そのダメージを最小限におさえることができます。

【4】 道 具

所持している道具を使用します。道具の一覧表から、使用する道具を左クリックで選んでください。移動時とは異なり、わたしたり捨てたりすることはできません。効力の有効範囲のある道具の場合には、武器と同じように対象となるHEXを左クリックで指定してください。キャンセルは右クリックです。

【5】 魔 法

魔法を使用します。ユニットの使える魔法の一覧が白い文字で表示されますので、左クリックで選択してください。戦闘時に使用する魔法も、武器と同じような射程があります。表示される有効範囲の中から、魔法の対象となるHEXを左クリックで選んでください。キャンセルは右クリックです。敵にダメージに与える魔法は、魔物のいるHEXしか選択できません。また、体力を回復させる魔法は、味方も魔物も選択することができます。

【6】 逃げる

戦闘区域から離脱します。このコマンドを使用するユニットは、HEXマップの上下左右いずれかの端にいなければなりません。逃げ出すことに失敗する場合もあります。逃げるのに成功したユニットが再び戦闘に加わることはできません。

【7】 SYS

このボタンを左クリックすると、メッセージ表示スピードと戦闘アニメーションの表示非表示の設定をすることができます。

●メッセージスピードの設定

メッセージ表示速度の変更ができます。メッセージ速度は、5段階のボタンが表示されるので左クリックで選択してください。数値が大きいほど高速になります。終了は右クリックです。

●戦闘アニメーションの表示非表示

魔法や剣による攻撃の際などに表示されるアニメーションを表示させないようにすることができます。「OFF」ボタンを左クリックしてください。終了は右クリックです。再びアニメーションを表示させたいときは、「ON」ボタンを左クリックしてください。

【8】 戦闘を経験してみる

クオンの森には、ナメクジのような魔物やキノコの化け物がうろついているようです。ミュン川を目指して歩いていくと、そんな魔物達と戦闘状態になるでしょう。戦闘モードに入ったらまず、敵の数や種類と地形の確認をしてください。特にグリム1人で複数の魔物と戦うときには、木などの障害物をうまく使って、同時に複数の敵と接触しないように立ち回るのです。そういう作戦のとれない地形であれば、躊躇することなく逃げ出しましょう。無駄のない移動経路を見つけだしてください。

さて、グリムは当初、魔法が使えないうえに、装備しているはずの「長老の剣」の射程が1です。したがって敵を攻撃するときには、敵の周辺6HEX上に立たねばなりません。当然、敵からの反撃も受けることになりますが、殴り合いを長引かせてはいけません。特に、ナメクジの化け物が使う、射程3の「スパークス」の魔法には要注意です。グリムがもたもたしていると、一方的にダメージを受けることになってしまいます。素早く接近戦に持ち込むのです。

首尾よく戦闘に勝利すると、新たに経験値を獲得できます。そして、魔物が持っていた（おそらくシンレイクのどこかで略奪した）お金を得られます。運がいいと、魔物が持っていた宝物を見つけだせるかもしれません。

移動モードに戻ったら、HPの残りを確認してください。もし、これ以上の探索は危険だと感じられたなら、まっすぐにクオンの村に帰って、かいば旅館に泊まりましょう。冒険をあせらないことです。ゲームオーバーは最も間違った選択なのですから。

9 サポート

本製品に同梱されているユーザー登録カードをお送りください。当社でユーザー登録を行ない本製品のサポートをいたします。

また、本製品をお買い上げいただきましたお客様にアフターサービスといたしまして製品のメンテナンス係を設けてあります。キサントゲノスは時間をかけてじっくりとプレイすれば最後まで楽しんでもらえるように設定されていますが、もし、どうしても進めなくなった時は、ユーザー登録を行なっている方に限り、質問を往復ハガキに登録番号と状況をできるだけ詳しく書き、サポート係までお送り下さい。電話での質問は一切受け付けておりません。(回答には数週間かかりますのでご了承下さい)

●アフターサービス

プログラム内容及びデータを事故により破損してしまった場合、または経年劣化による動作不良となったディスケットにつきましては、ディスケット1枚につき1,000円(送料、消費税込み、切手不可)にて有償交換いたします。ディスケットをお送りいただく場合、ダンボールにはさむ等、折り曲がらないように梱包して、下記までお送り下さい。

パッケージごとお送り頂きますと発送が遅れますので、ご注意下さい。

〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F
ハート電子産業株式会社
キサントゲノス サポート係